

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA POHON MISTERI  
UNTUK SISWA KELAS 3 SD PADA TEMA 2 SUB TEMA 1**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh  
Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
2020/2021**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA POHON MISTERI  
UNTUK SISWA KELAS 3 SD PADA TEMA 2 SUB TEMA 1**

Telah memenuhi syarat dan disetujui  
Tanggal, 12 Januari 2021

**Dosen Pembimbing I**



Nanang Rahman, M.Pd  
NIDN. 0824038702

**Dosen Pembimbing II**



Sukron Fujiaturrahman, M.Pd  
NIDN. 0827079002

**Menyetujui:**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
KETUA PROGRAM STUDI**



Hajaturrahmah, M.Pd  
NIDN. 0804048501




**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA POHON MISTERI  
UNTUK SISWA KELAS 3 SD PADA TEMA 2 SUB TEMA 1**

Skripsi atas nama Jumiati telah dipertahankan di depan dosen penguji  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram  
Tanggal, 22 Januari 2021

**Dosen Penguji**

1. **Nanang Rahman, M.Pd** (Ketua)   
NIDN. 0824038702
2. **Dr. Intan Dwi Hastuti, M.Pd** (Anggota I)   
NIDN. 0823078802
3. **Yuni Mariyati, M.Pd** (Anggota II)   
NIDN. 0806068802

**Mengesahkan;**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

**Dekan,**



**Dr. H. Macmunah, S.Pd., MH**  
NIDN. 0802056801

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Jumiati

NIM : 117180061

Alamat : Pagutan Petemon Gang Pure Dalam Nomor 3 Pagutan Mataram

Memang benar skripsi yang berjudul ” pengembangan media pohon misteri untuk belajar siswa pada tema 2 subtema 1 kelas 3 sd ” adalah asli karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik ditempat manapun. Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang digunakan sebagai sumber dan dicantumkan kedalam daftar pustaka.

Jika dikemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya siap mempertanggungjawabkannya. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, Januari 2021  
Yang membuat pernyataan



Jumiati  
NIM.117180061



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
**UPT. PERPUSTAKAAN**

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat  
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906  
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [upt.perpusummat@gmail.com](mailto:upt.perpusummat@gmail.com)

**SURAT PERNYATAAN BEBAS  
PLAGIARISME**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : JUMIATI  
NIM : 117180061  
Tempat/Tgl Lahir : Wadukopa, 17/04/1999  
Program Studi : P65D  
Fakultas : FKIP  
No. Hp/Email : 082 339 059 772 / jumiatalisa@gmail.com  
Judul Penelitian : -

PENGEMBANGAN MEDIA Pohon Misteri Untuk Siswa  
Kelas 3 SD Pada Tema 2 Sub Tema 1

*Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 59% 56% 50%*

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari karya ilmiah dari hasil penelitian tersebut terdapat indikasi plagiarisme, saya **bersedia menerima sanksi** sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Dibuat di : Mataram  
Pada tanggal : 8 Maret 2021

Penulis:



JUMIATI  
NIM. 117180061

Mengetahui,  
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos., M.A.  
NIDN. 0802048904



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat  
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906  
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [upt.perpusummat@gmail.com](mailto:upt.perpusummat@gmail.com)

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN  
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : JUMIATI  
NIM : 117180061  
Tempat/Tgl Lahir : WADUKORA, 17/04/1999  
Program Studi : PGSD  
Fakultas : FKIP  
No. Hp/Email : 082 339 059 772 / jumiyalisa@gmail.com  
Jenis Penelitian :  Skripsi  KTI

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

PENGEMBANGAN MEDIA POTTON MISTERI  
UNTUK SISWA KELAS 3 SD PADA TEMA 2 SUB TEMA 1

Segala tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Dibuat di : Mataram  
Pada tanggal : 8 Maret 2021

Penulis



JUMIATI  
NIM 117180061

Mengetahui,  
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos., M.A.  
NIDN. 0802048904

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### *Motto*

”Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri”. (QS. Ar-Ra’d: 11)

*Tidak ada kata kegagalan selama ku berusaha, sebab jika ku berusaha kemudian disertai dengan do’a memohon pertolongan pada Tuhan, Segalanya akan dikabulkan. Keberhasilan tak akan menghampiri pada siapapun yang berdiam diri.*

*Keberhasilan ku dikabulkan Allah SWT adalah bagian dari Do’a dan Perjuangan orang tua beserta keluarga (Peneliti)*

### **PERSEMBAHAN**

*Bismillahirrahmanirrahim*

Alhamdulillahirobilalamin segala puji ku ucapkan atas taufik serta karunia yang Allah Subhanahu wa Ta’ala berikan. Kemudian tidak lupa kita ucapkan sholawat serta salam kepada Baginda Nabi Muhammad Shallallahu ’Alaihi wasallam, berkat perjuangan Beliau sampai sekarang kita bisa merasakan nikmatnya. Semoaga kita semua termasuk dalam golongan umatnya Beliau diakhir kelak, Aamiin ya Robal’alamiin.

Karya ini saya persembahkan untuk orang-orang tersayang yang selalu mendampingi perjuangan, dari awal dan sampai pada terakhir saya bisa menyelesaikannya.

1. Teruntuk kedua orang tuaku tercinta Bapak Muslimin dan Ibu Fitrah yang telah menjadi motivator terhebat, sumber penyemangat hidup saya dan tidak pernah bosan mendoakan saya, membimbing, menyayangi, mencintai serta tidak pernah letih berjuang untuk membiayai hidup dan pendidikan saya. Mereka rela bekerja keras, banting tulang demi untuk membiayai saya untuk menempuh pendidikan. Mereka yang selalu menjadi pahlawan dalam jiwa saya. Terimakasih atas semua pengorbanan, cinta dan kasih sayangnya yang mampu membuat saya sampai pada titik ini.
2. Teruntuk keluarga dari ibu, keturunan H. Awahab dan Umi Maria dan juga keluarga dari ayah, keturunan Abdullah dan Rami, baik itu Ua, Bibi, Paman terimakasih untuk kontribusinya selama saya kuliah. Tanpa do'a dan dukungan dari kalian saya tidak mungkin seperti ini.
3. Teruntuk kakak-kakak, dan adik-adik, abangnda Adi Kurniawan, Aiman, Ainul, Ainul Najib, kakanda Juliana, Fitri, Fajar, Haria, Nurfiati, Fili Nopian dan adikku Sunarton, terimakasih karena sudah sering memotivasiku untuk meraih cita-cita. Berkat motivasi kalian semua, aku tidak bisa sampai titik sekarang ini.
4. Teruntuk para guru dan dosen-dosenku tercinta yang selalu membimbing, mendidik dan mengajarkan saya. Terimakasih untuk jasa-jasanya selama ini yang tidak mampu terbalaskan. Ilmu yang kalian berikan tak akan terhenti dan insyaALLAH akan tersalurkan pada generasi selanjutnya.
5. Teruntuk sahabatku tercinta, April, Aflah, Eri, Wida, Ega, Widia, Feni, Fini, Wini Ernia, yang selalu memberikan saran dan motivasi serta membantu dalam penulisan karya ini. Terimakasih atas semua kebersamaan kita selama ini. Semoga kita menjadi teman maupun sahabat yang tetap saling menyemangati satu sama lain.
6. Teruntuk teman-teman kelas, PGSD kelas B. Ayu, Putri, Linda, Inda, Eni, Devi, Suci, Mala, dan teman-teman seperjuangan PGSD UMMAT angkatan 2017 yang telah memberikan dukungan dan do'a, penulis ucapkan terimakasih banyak. Kalian baik, hebat, dan peduli kepada sesama.



7. Teruntuk semua anak-anak BMI, yang sudah memberikan dukungan, arahan dan semangat kepada penulis, penulis ucapkan Jazakumullahu khairan katsir atas semuanya selama ini. Berkat kalian semua juga, akhirnya saya bisa sampai pada akhir yang sekarang ini.

Semoga apa yang saya peroleh selama kuliah di Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram bisa bermanfaat bagi pembaca khususnya dan bagi saya pribadi. Disini Penulis masih sebagai manusia lemah dan doif, yang tak pernah luput dari dosa dan jauh dari kesempurnaan.

Mataram, Januari 2021

Penulis



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya, sehingga skripsi “Pengembangan Media Pohon Misteri Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Tema 2 Kelas 3”. Skripsi ini mengkaji pengembangan media pembelajaran yang dapat dicontohkan oleh para guru SD dimanapun. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi Strata Satu (S-1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

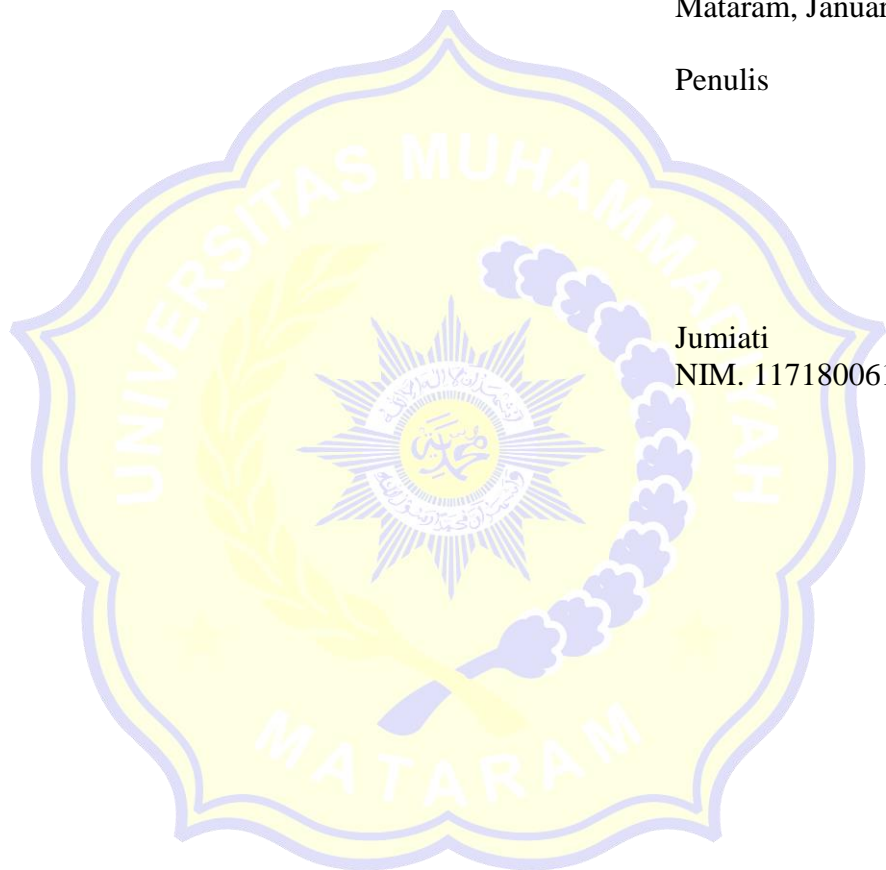
Penulis menyadari bahwa selesainya skripsi ini atas dasar bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis benar-benar mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dr. H. Arsyad Abd Gani, M.Pd. sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Dr. Hj. Maemunah, S.Pd,MH. sebagai Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Haifaturrahmah, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
4. Nanang Rahman, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing I
5. Sukron Fujiaturrahman, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing II, dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang juga telah memberi kontribusi memperlancar penyelesaiannya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun penulis sangat harapkan. Akhirnya, penulis berharap skripsi ini dapat memberi manfaat bagi pengembangan dunia pendidikan.

Mataram, Januari 2021

Penulis



Jumiati  
NIM. 117180061

## ABSTRAK

Jumiati, 117180061. **Pengembangan Media Pohon Misteri Untuk Siswa Kelas 3 SD Pada Tema 2 Sub Tema 1** Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1 : Nanang Rahman, M. Pd

Pembimbing 2 : Sukron Fujiaturrahman, M. Pd

Pengembangan media pembelajaran adalah suatu sarana yang mempunyai fungsi ataupun tujuan untuk membantu siswa agar memahami materi dalam pembelajaran, khususnya pada siswa kelas 3 SD. Penelitian ini bertujuan (1) untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran pohon misteri untuk belajar siswa kelas 3 SD Negeri Wadukopa pada Tema 2 Sub tema 1 materi manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia. (2) Untuk mengetahui kepraktisan media pohon misteri untuk belajar siswa kelas 3 SD Negeri Wadukopa pada Tema 2 sub tema 1 materi manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia.

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah model 4D (*Define, Design, dan Development*). Pengembangan media pembelajaran ini telah menghasilkan produk media pembelajaran yang telah dinyatakan valid oleh ahli desain media dengan prosentase 72,5%, ahli materi dengan prosentase 87,5 % dan praktisi pembelajaran dengan prosentase 97,5%. Hasil respon siswa terhadap media mendapatkan nilai dengan prosentase 95,85%. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan ini, maka media pembelajaran pohon misteri layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Media Pohon Misteri.

## ABSTRACT

Jumiati, 117180061. **Mystery Tree Media Development for Grade 3 Elementary School Students on Theme 2 Sub-Theme 1.** A Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram

**First Advisor : Nanang Rahman, M. Pd**  
**Second Supervisor : Sukron Fujiaturrahman, M. Pd**

The development of instructional media is a method that has the role or intent of assisting students in understanding the material they are studying, particularly in grades 3 and 4. This research aims to (1) assess the validity of the mystery tree learning media for SD Negeri Wadukopa 3rd grade students in Theme 2, Sub-theme 1, the material benefits of plants for human life in Theme 2, Sub-theme 1, (2) to see if mystery tree media can be used to teach grade 3 SD Negeri Wadukopa about Theme 2, sub-theme 1, the material benefits of plants for human life.

The 4D model is the analysis approach used by researchers (Define, Design, and Development). The development of this learning media resulted in learning media items that were declared legitimate by 72.5% of media design experts, 87.5% of content experts, and 97.5% of learning practitioners. The outcomes of student media responses receive a score of 95.85%. The mystery tree learning media is appropriate for use in the learning process, according to the findings of this creation study.

**Keywords: Mystery Tree Media.**



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PLAGIARISME</b> .....	<b>v</b>
<b>PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> .....	<b>vi</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>x</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Pengembangan .....	6
1.4 Manfaat Pengembangan .....	6
1.5 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan .....	7
1.6 Pentingnya Pengembangan.....	9
1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	10
1.8 Defini Istilah.....	11
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>12</b>
2.1 Penelitian yang Relevan .....	12
2.2 Kajian Teori .....	15
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	15
2.2.2 Media Pohon Misteri.....	20
2.2.3 Materi Tema 2 Sub Tema 1.....	23
2.3 Kerangka Berpikir.....	28
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN</b> .....	<b>30</b>
3.1 Model Pengembangan .....	30
3.2 Prosedur Pengembangan .....	30
3.2.1 Tahap Pendefinisian ( <i>Define</i> ) .....	30
3.2.2 Tahap Perancangan ( <i>Desain</i> ) .....	32
3.2.3 Tahap Pengembangan ( <i>Developmant</i> ) .....	33
3.3 Uji Coba Produk .....	35
3.3.1 Desain Uji Coba .....	35
3.3.2 Subjek Uji Coba .....	36
3.4 Jenis Data.....	36
3.5 Instrumen Penelitian .....	36
3.5.1 Tekhnik nontes .....	36
3.6 Teknik Analisis Data .....	41

<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....</b>	<b>44</b>
4.1 Hasil Uji Coba Produk.....	44
4.1.1 Tahap Pendefinisian ( <i>Define</i> ).....	44
4.1.2 Tahap Perancangan ( <i>Desain</i> ) .....	48
4.1.3 Tahap Pengembangan ( <i>Developmant</i> ) .....	50
4.2 Hasil Uji Coba Produk.....	56
4.2.1 Uji Coba Terbatas .....	56
4.3 Revisi Produk .....	58
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN .....</b>	<b>61</b>
5.1 Kajian Produk Yang Telah Direvisi .....	61
5.2 Saran .....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>63</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>65</b>



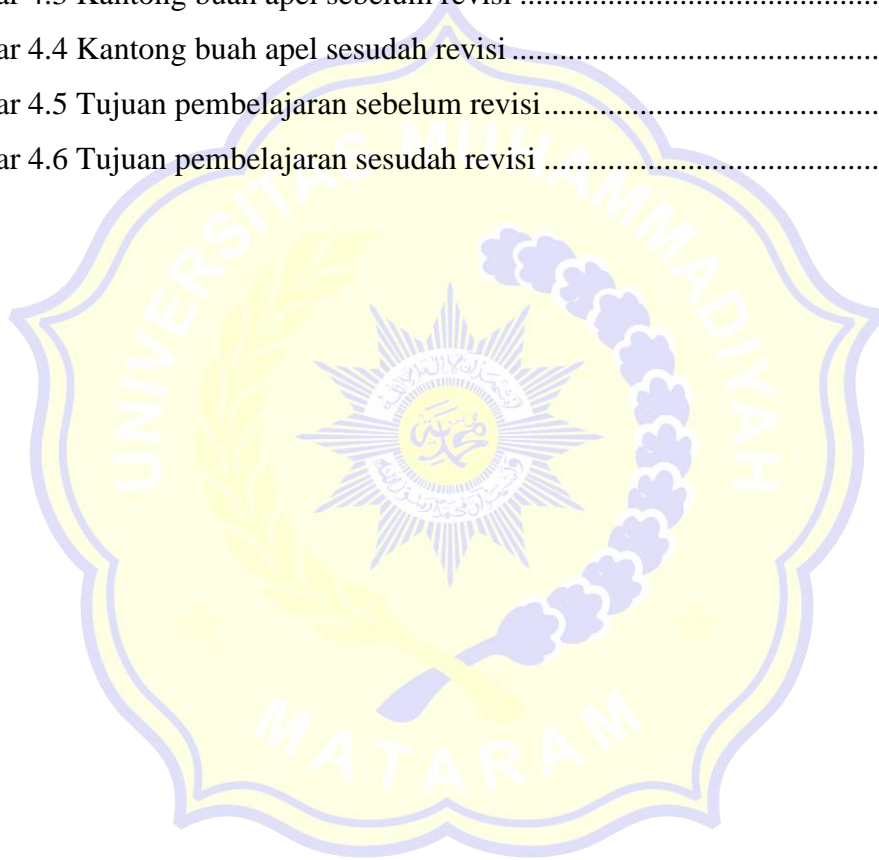
## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi pedoman wawancara untuk guru.....	37
Tabel 3.2 Kisi-kisi angket penilaian untuk siswa terhadap media.....	38
Tabel 3.3 Kisi-kisi angket penilaian ahli media.....	39
Tabel 3.4 Kisi-kisi angket penilaian ahli materi .....	40
Tabel 3.5 Penilaian tanggapan ahli media dan materi.....	42
Tabel 3.6 Penilaian tanggapan siswa .....	42
Tabel 3.7 Kisi-kisi penilaian/tanggapan guru .....	43
Tabel 4.1 Analisis KD dan indikator.....	46
Tabel 4.2 Analisis materi .....	47
Tabel 4.3 Data kuantitatif hasil validasi media oleh ahli desain media.....	51
Tabel 4.4 Data kuantitatif hasil validasi oleh ahli materi.....	53
Tabel 4.4 Data kuantitatif hasil validasi oleh guru .....	55
Tabel 4.6 Analisis angket respon siswa .....	57



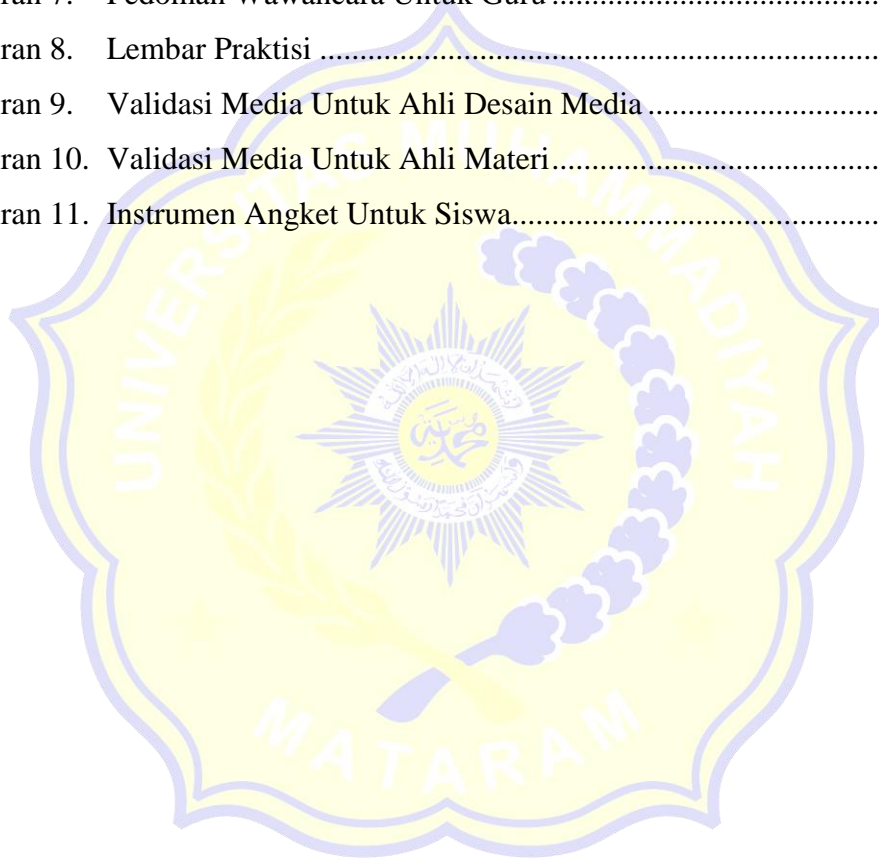
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pohon misteri.....	21
Gambar 2.2 Teks dongeng .....	26
Gambar 2.3 Teks lagu cemara.....	27
Gambar 2.4 Kerangka berpikir.....	28
Gambar 4.1 Desain media sebelum revisi.....	59
Gambar 4.2 Desain media sesudah revisi .....	59
Gambar 4.3 Kantong buah apel sebelum revisi .....	59
Gambar 4.4 Kantong buah apel sesudah revisi .....	59
Gambar 4.5 Tujuan pembelajaran sebelum revisi.....	59
Gambar 4.6 Tujuan pembelajaran sesudah revisi .....	59



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Surat Ijin Penelitian .....	65
Lampiran 2.	Surat Keterangan Penelitian Dari Sekolah Tempat Penelitian .....	66
Lampiran 3.	Analisis Angket Respon Siswa.....	67
Lampiran 4.	Dokumentasi Kegiatan Penelitian .....	68
Lampiran 5.	Pedoman Penggunaan Media .....	71
Lampiran 6.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	72
Lampiran 7.	Pedoman Wawancara Untuk Guru .....	81
Lampiran 8.	Lembar Praktisi .....	84
Lampiran 9.	Validasi Media Untuk Ahli Desain Media .....	87
Lampiran 10.	Validasi Media Untuk Ahli Materi.....	90
Lampiran 11.	Instrumen Angket Untuk Siswa.....	93



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dirancang untuk menciptakan keadaan belajar dan kegiatan pembelajaran, agar siswa secara keseluruhan mengembangkan kemampuan diri mereka untuk mempunyai kemampuan yang spritual keagamaan, pengontrolan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan diri mereka, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003). Pendidikan menjadi sangat penting karena hal yang membuat manusia paham akan bagaimana hakekatnya sebagai manusia yang sebenarnya itu ditentukan oleh pendidikan. Namun, kemampuan dan jumlah pendidikan sampai sekarang masih menjadi masalah yang paling terlihat dalam setiap upaya perubahan sistem pendidikan nasional.

Proses kegiatan pembelajaran memiliki tujuan yaitu supaya siswa memperoleh hasil yang sesuai dalam belajarnya. Dalam menghasilkan tujuan pembelajaran dengan sangat memuaskan, dibutuhkan peran yang seutuhnya dari seorang guru, baik dalam menyediakan perangkat pembelajaran, seperti silabus dan juga rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), bagaimana cara memberikan pemahaman materi, cara pemakaian metode dan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran tersebut di dalam ruangan kelas. Tanpa itu semua kegiatan pembelajaran tidak bisa terwujud maupun tercapai dengan

baik seperti yang diharapkan, karena keberhasilan siswa adalah dilihat dari bagaimana pengelolaan yang dilakukan tenaga pendidikan.

Sesuai dengan keinginan peneliti, yang ingin meneliti di sekolah dasar Negeri Wadukopa dengan penggunaan media pohon misteri untuk belajar siswa. Karena sesuai dengan pengalaman peneliti pada saat melakukan Magang III di SD Negeri 1 Selat, ada banyak masalah yang dijumpai : (1) pada saat pembelajaran berlangsung guru masih menggunakan cara ngajar (metode) yang sama tanpa mengkreasikan menjadi menarik. Cara ngajar yang sederhana masih dilakukan oleh guru seperti metode ceramah, metode ini halnya seperti warisan yang tidak bisa dilupakan. (2) siswa kewalahan dalam mengerjakan soal-soal yang ditugaskan oleh guru. (3) pemakaian media pembelajaran memang dilakukan, tetapi masih sedikit sekali hanya sesekali ketika guru ingin melakukan. (4) hampir keseluruhan siswa tidak memahami materi yang disampaikan atau diajarkan, karena cara ngajar yang digunakan tidak ada tertarik, kemudian juga tidak menggunakan media yang menarik dalam proses pembelajaran. (5) apalagi dengan adanya kurikulum 2013 (K13) yang dimana proses pembelajarannya mengaitkan beberapa mata pelajaran.

Permasalahan yang dilihat oleh peneliti pada saat Magang III di SD Negeri 1 Selat dapat dijadikan sebagai contoh kedepannya, sebab ketika proses pembelajaran berlangsung, berdasarkan fakta yang dilihat tidak adanya penggunaan media. Media mempunyai fungsi yang sangat penting dan juga memberikan pengaruh besar dalam kegiatan belajar mengajar, antara lain untuk menghasilkan kegiatan belajar mengajar yang aktif, memiliki daya

cipta, inovatif, berhasil dan menarik (Mustika, 2015: 18). Guru ditekankan untuk membuat media pembelajaran yang bisa meningkatkan motivasi belajar siswa. Tetapi berdasarkan fakta, hampir disetiap kegiatan pembelajaran guru masih belum menggunakan media khususnya pada pembelajaran tematik. Semua media mempunyai perbedaan maupun keunggulan masing-masing, maka diharapkan guru mampu menempatkan setiap media yang disiapkannya sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Tujuannya supaya pemakaian media tidak menjadi penghalang dalam kegiatan pembelajaran yang guru ajarkan di kelas. Memilih media yang akan dipakai harus sesuai dengan maksud dan tujuan yang tepat, karena setiap media memiliki ciri-ciri tertentu, baik dilihat dari sisi manfaatnya, pengelolaannya, maupun untuk cara pemakaiannya itu berbeda-beda. Memilih media pada dasarnya adalah proses mengambil keputusan berdasarkan kesesuaiannya dengan materi yang akan diajarkan.

SD Negeri Wadukopa adalah sekolah dasar Negeri yang hanya ada di Desa Wadukopa Kec. Soromandi Kabupaten Bima tempat peneliti lakukan penelitian, dilihat dari ruang kelasnya SD ini ditata secara baik sesuai dengan kebutuhan siswa supaya siswa merasa senang. Sekolah dasar memiliki perlengkapan yang hampir lengkap dan pelayanan yang sangat bagus. Apalagi perilaku dan penerapan program pendidikannya harus berdasarkan pada Akhlakul Karimah. Pembelajaran yang dilakukan dikelas saat ini sudah mulai menggunakan pembelajaran tematik. SD Negeri Wadukopa sebelumnya menggunakan KTSP dan penggunaan media memang ada, tetapi untuk media

pembelajaran tematik belum ada, sebab yang ada hanya dalam satuan pelajaran.

Dari uraian di atas, bahwa kebutuhan guru SD Negeri Wadukopa belum mempunyai media yang dapat dipakai dalam pembelajaran tematik. Kegiatan belajar mengajar yang dikerjakan secara biasa saja tidak mampu memberikan pengalaman bermakna terhadap siswa, maka peneliti memberikan alternatif untuk menyelesaikan masalah tersebut yaitu dengan cara menggunakan media yang menarik seperti media yang ingin dikembangkan oleh peneliti yaitu Pohon Misteri. Hasil analisis kebutuhan tersebut menyampaikan bahwa terdapat masalah antara tujuan dari pembelajaran tematik dengan kenyataan yang ada di lapangan. Penggunaan Kurikulum 2013 (K13) di kelas 3 (tiga) sudah berjalan meskipun masih terdapat sebagian siswa yang tertinggal. Kegiatan pembelajaran masih berpedoman pada buku guru dan buku siswa. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan secara verbal atau sederhana saja tidak mampu memberikan pengalaman yang berarti atau yang bermakna pada siswa, maka dari itu perlu adanya media pembelajaran tematik yang terintegrasi.

Dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah guru hendaknya menggunakan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi pembelajaran. Minimnya media pembelajaran tematik yang digunakan disebabkan kurangnya kreatifitas dari guru itu sendiri dan juga kurang memiliki banyak waktu luang untuk membuat media pembelajaran. Saat proses pembelajaran guru hanya menjelaskan dengan gambar yang telah

dibuatkan pada papan tulis, dengan hanya menyebutkan nama dari gambar itu sendiri juga. Keberhasilan itu sendiri terlihat salah satunya disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran itu sendiri ketika belajar. keberhasilan menggunakan media dalam kegiatan belajar juga tergantung pada isi, cara menjelaskan materi dengan menggunakan media itu sendiri, dan karakteristik siswa dalam menerima materi yang ada di pada media yang digunakan.

Berdasarkan permasalahan dan kebutuhan siswa di SD Negeri Wadukopa diperlukan sesuatu untuk memberikan alternatif terutama pada Tema 2 Sub Tema 1 materi “manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia”. Dimana dalam tema 2 memuat 3 mata pelajaran (Bahasa Indonesia, Matematika dan SBDP) yang harus dikaitkan dengan 1 media, maka dibutuhkan dibutuhkan yang namanya alternatif yaitu dengan **“pengembangan media pohon misteri untuk siswa kelas 3 SD pada tema 2 sub tema 1”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat rumusan masalahnya dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran pohon misteri untuk siswa kelas 3 SD pada tema 2 sub tema 1 ?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran pohon misteri untuk siswa kelas 3 SD pada tema 2 sub tema 1 ?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai rumusan masalah, maka dapat disebutkan tujuan penelitian adalah:

1. Mengetahui kevalidan media pembelajaran pohon misteri untuk siswa kelas 3 SD pada tema 1 sub tema 2.
2. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran pohon misteri untuk siswa kelas 3 SD pada tema 1 sub tema 2.

### 1.4 Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat dalam penelitian pengembangan dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian pengembangan secara teoritis mengkaji media pembelajaran yang sesuai terhadap keberhasilan belajar siswa kelas 3 SD, yaitu dengan melalui pengembangan media pohon misteri.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

##### a. Bagi Siswa :

1. Sebagai bahan belajar kelompok maupun mandiri.
2. Mempermudah siswa untuk memahami konsep dari pembelajaran tematik materi “manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia”.
3. Membantu dalam kegiatan pembelajaran supaya menyenangkan dan menarik.



b. Bagi Guru:

Media merupakan salah satu alat yang bisa digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan informasi dan memahami terkait konsep dari materi pembelajaran tematik tentang manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia kepada siswa.

c. Bagi Peneliti

Penelitian pengembangan ini memiliki manfaat bagi peneliti yaitu meningkatkan wawasan, pengetahuan, kemampuan maupun keterampilan dalam menciptakan sebuah media pembelajaran, khususnya dengan adanya kurikulum 2013 (K13) pembelajarannya yang menggabungkan beberapa mata pelajaran (tematik).

### **1.5 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Kedudukan media sangat diperlukan untuk memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran, baik untuk meningkatkan motivasi maupun untuk keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini bernama Pohon Misteri. Media ini merupakan salah satu media pembelajaran tematik dan berupa media visual yang dikreasikan dalam pembelajaran berbentuk permainan, karena melihat di dalam kelas siswa kebanyakan lebih suka bermain, maka pohon misteri ini dibuat semenarik mungkin supaya bisa memenuhi kebutuhan siswa. Media ini berbentuk pohon, yang dirancang semenarik mungkin terkait dengan pembelajaran tematik yang akan diajarkan.

Media pohon misteri dirancang untuk digunakan di kelas 3 SD Negeri Wadukopa. Maka dari itu untuk memperoleh media Pohon Misteri yang

sesuai dengan materi dan menarik dalam pembelajaran, maka harus memiliki kriteria sebagai berikut:

- a. Media Pohon Misteri ini dipakai oleh guru dalam proses pembelajaran.
- b. Media Pohon Misteri ini terbuat dari alat dan bahan sesuai dengan kebutuhan dalam membuatnya, antara lain :

1. Pisau
2. Batang pohon yang memiliki cabang atau ranting-ranting
3. Aplas
4. Gunting
5. Lem tembak
6. Kuas cat
7. Cat
8. Tali rafia
9. Kardus
10. Kain flannel
11. Pelekat kain flanel
12. Tripleks
13. Lem G

- c. Media Pohon Misteri ini berwarna hijau untuk daunnya, batang berwarna merah. Buahnya berwarna biru, kuning, merah dan hijau, kemudian buahnya dibuatkan kantong untuk menyimpan soal-soal.

d. Media Pohon Misteri terdiri dari :

1. Batang pohon yang bercabang atau yang memiliki beberapa ranting, yang bermanfaat dalam menampilkan materi yang akan diajarkan sesuai dengan cara kerja media.
2. Membuat kantong pada buah pohonnya, yang nantinya digunakan pada saat menyampaikan materi.

e. Media Pohon Misteri ini disesuaikan dengan buku pembelajaran kurikulum 2013 kelas 3 (tiga).

f. Media Pohon Misteri dapat dioperasikan secara mandiri ataupun berkelompok. Media ini dalam membuatnya pun tidak terlalu sulit dan media ini juga memiliki berbagai kelebihan terutama dapat membuat anak termotivasi dalam belajar.

g. Media ini memiliki panduan cara penggunaannya, yang terdapat pada lampiran 3.

### **1.6 Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan ini dilakukan dalam rangka memberdayakan semua potensi dan sumber daya pembelajaran yang ada di dalam ruangan kelas 3 SD Negeri Wadukopa. Dengan mengoptimalkan berbagai media pembelajaran yang ada di setiap kelas, maka penelitian ini akan sangat berguna, baik untuk siswa, guru, peneliti bahkan sekolah juga. Maka dalam penelitian ini, diharapkan dapat mengatasi permasalahan-permasalahan yang di alami oleh siswa dalam belajar, khususnya kelas 3 SD Negeri Wadukopa pada

pembelajaran tema 2 subtema 1 materi “manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia”.

### **1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Kegiatan penelitian ini tidak terlepas dari kendala-kendala. Oleh karena itu terdapat beberapa asumsi dan keterbatasan dalam pengembangan produk media Pohon Misteri ini.

#### **1.7.1 Asumsi dari penelitian ini antara lain:**

1. Media pohon yang dikembangkan adalah berupa Pohon Misteri yang memuat materi manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia untuk membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam belajarnya.
2. Media pohon yang dikembangkan berupa Pohon Misteri, dapat menjadi salah satu media yang menunjang pembelajaran tematik untuk siswa Sekolah Dasar (SD).

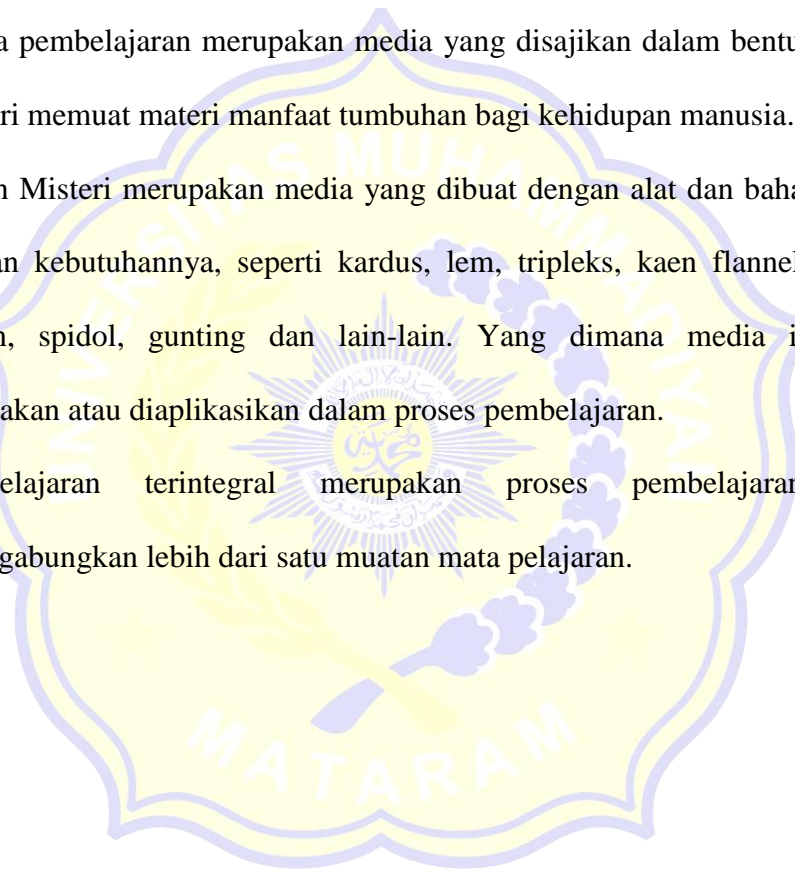
#### **1.7.2 Keterbatasan dalam Penelitian ini antara lain:**

1. Media pohon yang dikembangkan, yaitu Pohon Misteri hanya mencakup subtema 1 dan pembelajaran 1 saja.
2. Tempat uji coba media Pohon Misteri masih terbatas pada salah satu Sekolah Dasar yaitu di SD Negeri Wadukopa.

## 1.8 Definisi Istilah

Istilah-istilah yang perlu dijabarkan secara detail tentang penelitian ini dapat dijelaskan antara lain:

- 1.8.1 Penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, teori pendidikan yang sudah ada dan untuk mendapatkan suatu produk.
- 1.8.2 Media pembelajaran merupakan media yang disajikan dalam bentuk Pohon Misteri memuat materi manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia.
- 1.8.3 Pohon Misteri merupakan media yang dibuat dengan alat dan bahan sesuai dengan kebutuhannya, seperti kardus, lem, tripleks, kaen flannel, batang pohon, spidol, gunting dan lain-lain. Yang dimana media ini nanti digunakan atau diaplikasikan dalam proses pembelajaran.
- 1.8.4 Pembelajaran terintegral merupakan proses pembelajaran yang menggabungkan lebih dari satu muatan mata pelajaran.



## BA B II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Penelitian yang Relevan

Judul penelitian ini adalah “Pengembangan Media Pohon Misteri untuk siswa kelas 3 SD Pada Tema 2 Sub Tema 1”. Ada kaitannya dengan penelitian yang sebelumnya pernah dilakukan oleh :

2.1.1 Penelitian yang dilakukan oleh Febyanita (2020) dengan judul “Pengembangan Media *PUZZLE* Materi Siklus Air Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” Penelitian ini dilakukan karena media yang digunakan pada pembelajaran IPA hanya menggunakan buku dan gambar, sehingga siswa kurang termotivasi dalam pembelajarannya. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan media *puzzle* materi siklus air pada siswa kelas V SD. Jenis penelitian R&D (Research and Development).

Hasil penelitian menunjukan bahwa media *puzzle* siklus air dikatakan valid dengan mendapatkan skor presentase 96% dengan kategori sangat layak tidak perlu revisi dan hasil validasi materi mendapatkan skor 95% dengan kategori sangat layak tidak perlu revisi. Motivasi siswa juga meningkat, hal ini bisa dilihat pada hasil angket motivasi belajar siswa sebelum pembelajaran mendapatkan 36% dengan kategori kurang, sedangkan pada angket motivasi siswa setelah pembelajaran mendapatkan skor 71% dengan kategori baik. Hasil angket respon siswa mendapatkan 75%

dengan kategori baik. Hasil peningkatan motivasi belajar pada uji coba kelompok utama mendapatkan skor 35%.

2.1.2 Penelitian yang dilakukan oleh Lutfiani (2017) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Misteri Untuk Mencapai Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Fluida Dinamis” presentase ketercapaian hasil belajar materi fluida dinamis oleh peserta didik pada uji coba terbatas adalah sebesar 67% dengan interpretasi cukup, sedangkan hasil presentase ketercapaian hasil belajar materi fluida dinamis oleh peserta didik pada uji lapangan luas adalah sebesar 79,21% dengan interpretasi baik.

2.1.3 Penelitian yang dilakukan oleh Ratnasari (2015) dengan judul “Pengembangan Media Pohon Pintar Untuk Anak Kelas IV Tema Makananku Sehat dan Bergizi Subtema Kebiasaan Makananku di Sekolah Dasar”. Media yang digunakan dapat mencakup berbagai mata pelajaran yang sesuai dengan tema. Jenis penelitian ini menggunakan model procedural dan metode research and development (R&D). Model Procedural yang digunakan dalam penelitian ini adalah yang bersifat deskripsif ini menjelaskan langkah-langkah pembuatan media. Metode research and development metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan dan menguji keefektifan media. Sumber data penelitian ini ada peserta didik kelas IV sekolah Dasar. Penelitian pengembangan yang dilakukan telah sesuai dengan prosedur pengembangan. Potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain,

uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, dan revisi produk. Validasi pengembangan media pembelajaran ini melibatkan 3 validator yaitu 1 dosen ahli media, 1 dosen ahli materi pembelajaran, 1 guru kelas IV. Berdasarkan hasil penelitian, validator ahli media menilai media ini valid dengan prosentase 82%, Validator ahli materi menilai media ini dengan prosentase 93%, Validator ahli pembelajaran menilai media ini dengan prosentase 98 %. Hasil respon siswa uji coba kecil 96% dan 97% untuk uji coba besar. Dinyatakan media pohon pintar valid. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan ini, dapat disarankan perlunya penelitian lebih lanjut dengan sampel yang lebih luas.

Dari beberapa penelitian pengembangan media di atas yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, maka dalam penelitian ini peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran Pohon Misteri yang sebelumnya belum pernah diteliti. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama melakukan penelitian tentang pengembangan media kemudian sama-sama mengukur tentang motivasi. Walaupun ada perbedaan nama-nama media, baik itu media *puzzle* dan pohon pintar. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu yang terlihat dari segi materi, nama media, cara penggunaan media bahkan bentuk dari media itu sendiri. Pada penelitian pengembangan ini media didesain semenarik mungkin dengan warna yang menarik sehingga media yang dikembangkan ini dapat meningkatkan hasil motivasi belajar siswa.



Keunggulan dari produk yang dikembangkan ini terdapat pada pohon itu sendiri, yang dimana pohonnya itu jenis pohon misteri tetapi buahnya apel. Jadi dilihat dari tampilan media saja sudah membuat siswa menarik, apalagi saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media Pohon Misteri pasti akan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Kemudian keunggulan lain produk ini merangkum tiga muatan materi pembelajaran sehingga membuat pembelajaran lebih terarah, desain dari produk ini sangat praktis serta mudah untuk dibawa oleh guru.

## **2.2 Kajian Teori**

### **2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2005: 726) media pembelajaran adalah alat dan bahan yang digunakan dalam proses pengajaran atau pembelajaran.

Arsyad (2002: 4). Sedangkan kata media dalam “media pembelajaran” secara harfiah berarti perantara atau pengantar, sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai suatu keadaan yang dirancang untuk membuat seseorang melakukan sesuatu belajar (Riana, 2007: 5-5).

Jadi media pembelajaran diartikan wahana penyalur pesan atau informasi belajar untuk membuat seseorang untuk semangat dalam belajar.

Aisyah (2007: 1-6) bahwa dalam proses belajar alangkah baiknya siswa diberikan kesempatan untuk memanipulasi benda-benda atau alat peraga yang dapat dibongkar pasang, sehingga siswa dapat memahami konsep matematika dengan baik, misalnya dalam konsep matematika, materi

pelajaran perlu disajikan dengan memperhatikan tahap perkembangan kognitif agar pengetahuan itu dapat divisualisasikan dalam pikiran (struktur kognitif) siswa tersebut.

Rahardjo (2006: 6) yang mengatakan bahwa media adalah segala jenis komponen dan segala alat fisik dalam lingkungan siswa yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Arsyad (2007: 19) dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu : memotivasi minat atau tindakan atau perbuatan, menyajikan informasi, dan memberi instruksi.

Sadiman (2008: 7) menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar dapat terjalin.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau perantara dalam menyampaikan informasi atau pelajaran dari seseorang ke orang lain. Media juga merupakan salah satu yang dapat mempermudah seseorang dalam menyampaikan suatu keinginannya. Dalam pembelajaran media diartikan salah satu yang mempermudah guru dalam menyampaikan suatu materi. Tanpa penggunaan media tidak semua materi dapat dicermati oleh siswa, karena tanpa sarana media siswa akan sulit memahami materi yang disampaikan. Jadi dalam pembelajaran harus adanya suatu media agar

semua keinginan yang diharapkan terhadap siswa dapat terwujudkan walaupun tidak sepenuhnya 100%. Penggunaan media dalam proses pembelajaran bukan berarti asal membuat saja, tetapi harus melihat beberapa point penting atau keunggulan dari media itu sendiri yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Seperti, keterkaitan media dengan muatan pelajaran, keunikan, dan lain sebagainya. Karena jika media dibuat dengan asal-asalan tanpa memahami terlebih dahulu keterkaitannya dengan proses pembelajaran, maka siswa tidak akan memahami dan harapan yang diinginkan dari media tersebut tidak akan tercapai.

#### 1. Manfaat Media Pembelajaran :

- 1) Penyampaian materi dapat diseragamkan
- 2) Proses pembelajaran menjadi jelas dan menarik
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Meningkatkan hasil kualitas maupun motivasi belajar siswa
- 5) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.

#### 2. Fungsi Media Pembelajaran

Istilah media mula-mula dikenal dengan alat peraga, kemudian dikenal dengan istilah audio visual aids (alat bantu pandang/dengar). Selanjutnya disebut instructional materials (materi pembelajaran), dan kini istilah yang lazim digunakan dalam dunia pendidikan nasional adalah instructional media (media pendidikan atau media pembelajaran). Dalam perkembangannya, sekarang muncul istilah e-Learning. Huruf “e”

merupakan kesimpulan dari “elektronik”. Artinya media pembelajaran berupa alat elektronik, meliputi CD Multimedia Interaktif sebagai bahan ajar secara langsung dan Web sebagai bahan ajar tidak langsung.

Levie dan lents (Wati, 2010: 10-11) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, terutama media visual, yaitu:

#### 1) Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk fokus kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang disajikan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak sukai dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disukai oleh mereka, sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar khususnya gambar yang diproyeksikan melalui overhead projector dapat menenangkan dan mengarahkan kefokusannya kepada pelajaran yang akan mereka dapatkan. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh, memahami dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

#### 2) Fungsi Afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut problem sosial atau ras.

### 3) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengatakan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk mengetahui dan mengingat informasi atau pesan yang terdapat dalam gambar.

### 4) Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks menolong siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya dan memahami kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang dipersempahkan dengan teks atau dipersempahkan secara verbal.

Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diinginkan adalah menghasilkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak (turut memikul tanggung jawab, melayani secara sukarela, atau memberikan subangan material). Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi. Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat dipakai dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk persempahan bersifat amat luas, berfungsi sebagai penyalur, rangkuman laporan, atau pengetahuan

latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi. Ketika mendengar atau menonton bahan informasi, para siswa bersifat pasif. Partisipasi yang diharapkan dari siswa hanya terbatas pada persetujuan atau ketidaksetujuan mereka secara mental, atau terbatas pada perasaan tidak/kurang senang, netral, atau senang.

Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktifitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang/dibuat secara lebih sistematis, terarah dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perindividu siswa.

### 2.2.2 Media Pohon Misteri

#### 1. Pengertian Media Pohon Misteri

Angelina (Dalam Mutia Sari Devi, 2018 : 9) pohon adalah tumbuhan yang berbatang keras, kuat, besar dan memiliki cabang-cabang. Bagian permukaan yang dianggap sebagai pangkal atau dasar.

Munadi (2008: 95) bagan pohon adalah ibarat sebatang pohon dengan cabang dan ranting serta bergantung buah yang digunakan untuk menjelaskan suatu keterkaitan/hubungan antara konsep.

Sadiman (Dalam Rika Zahroil Batul, 2018: 28) bagan pohon yaitu umpamanya/ibarat sebatang pohon yang mempunyai unsur batang, cabang-cabang dan ranting-ranting.

Dalam KBBI misteri adalah sesuatu yang masih belum jelas (masih menjadi teka teki), arti lainnya dari misteri adalah masih belum terbuka rahasianya.

Jadi dapat disimpulkan Media Pohon Misteri adalah sebuah media yang dibuat atau yang dirancang dari batang pohon yang memiliki ranting, daun dan juga buah yang berbeda dengan aslinya, karena dilihat dari tampilannya memiliki keanehan. Media ini akan digunakan untuk memudahkan pembelajaran tematik terutama pada siswa SD kelas 3 (tiga) yaitu pada tema 2 sub tema 1. Jadi media ini sangat bagus digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Media Pohon Misteri dirancang semenarik mungkin, kemudian media ini juga dirancang harus sinkron dengan memuat beberapa mata pelajaran yang akan diajarkan.



**Gambar 2.1 Pohon Misteri**

## 2. Manfaat Media Pohon Misteri

Menurut Sanaky (2011: 4) manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajaran sehingga bisa meningkatkan motivasi belajar maupun hasil belajar siswa.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih terarah konsepnya, sehingga bisa lebih dipahami pembelajarannya, serta mungkin pembelajaran menguasai tujuan pengajaran dengan benar dan tepat.
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajaran tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- 4) Pembelajaran lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas maupun kegiatan lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Dilihat dari pendapat di atas tentang manfaat media. Maka dapat disimpulkan manfaat dari media pohon misteri diantaranya adalah untuk memotivasi siswa dalam belajar, memudahkan guru dalam menyampaikan materi, materi-materi yang disampaikan terarah. Kemudian dalam pemanfaatannya sebagai media pembelajaran, tidak terlepas dari kelebihan dan kekurangan seperti halnya media pembelajaran lainnya.



Adapun kelebihan dan kekurangan media pohon misteri adalah sebagai berikut :

a. Kelebihan

- 1) Bahan dan alat mudah didapatkan, kemudian juga tidak terlalu memakan banyak biaya.
- 2) Proses penyampaian materi mudah dengan menggunakan media pohon misteri.
- 3) Lebih jelas penyampaian materi walaupun terdapat beberapa muatan mata pelajaran

b. Kekurangan

- 1) Memerlukan tenaga ahli atau bantuan dari orang lain untuk membuatnya dengan panduan dari peneliti.
- 2) Membuatnya harus penuh ketelitian agar tidak salah dalam penyusunan media.

### 2.2.3 Materi Tema 2 Sub Tema 1

#### 1. Pengertian kurikulum 2013

Kurikulum merupakan suatu rencana yang memberi pedoman atau pegangan dalam proses kegiatan belajar-mengajar (Nana Syaodih, 2009: 5). Pengertian tersebut sejalan dengan pendapat Nasution (2006: 5) yang menyatakan bahwa kurikulum dipandang sebagai suatu rencana yang disusun untuk melancarkan proses belajar-mengajar di bawah bimbingan dan tanggung jawab sekolah atau lembaga pendidikan beserta staf pengajarnya. Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang

Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 19, kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum biasanya dibedakan antara kurikulum sebagai rencana dengan kurikulum yang fungsional. Rencana tertulis merupakan dokumen kurikulum, sedangkan kurikulum yang dioperasikan di dalam kelas merupakan kurikulum fungsional (Nana Syaodih, 2009: 5).

Kurikulum 2013 memiliki karakteristik yang berbeda dengan kurikulum 2006 maupun kurikulum sebelumnya yang pernah digunakan di Indonesia. Ada sejumlah inovasi, pembaharuan dan penyempurnaan di dalamnya. Kurikulum baru ini, menurut Mulyasa, kurikulum 2013 dirancang dengan karakteristik sebagai berikut :

- 1) Mengembangkan keseimbangan antara pengembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, kerja sama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik.
- 2) Sekolah merupakan bagian dari masyarakat yang memberikan pengalaman belajar terencana dimana siswa menerapkan apa yang dipelajari di sekolah ke masyarakat dan memanfaatkan masyarakat sebagai sumber belajar.
- 3) Mengembangkan sikap, pengetahuan dan keterampilan serta menerapkannya dalam berbagai situasi di sekolah dan masyarakat.

- 4) Memberi waktu yang cukup leluasa untuk mengembangkan berbagai sikap, pengetahuan dan keterampilan.
- 5) Kompetensi dinyatakan dalam bentuk kompetensi inti kelas yang diperinci lebih lanjut dalam kompetensi dasar mata pelajaran.
- 6) Kompetensi inti kelas menjadi unsur pengorganisasi (*organizing elements*) kompetensi dasar, dimana semua kompetensi dasar dan proses pembelajaran dikembangkan untuk mencapai kompetensi yang dinyatakan dalam kompetensi inti.
- 7) Kompetensi dasar dikembangkan didasarkan pada prinsip akumulatif, saling memperkuat (*reinforced*) dan memperkaya (*enriched*) antarmata pelajaran dan jenjang pendidikan (organisasi horizontal dan vertikal).

## 2. Pembelajaran tema 2 sub tema 1 pembelajaran ke 1

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan atau mengaitkan beberapa mata pelajaran ke dalam satu tema. Pada tema 2 sub tema 1 pembelajaran ke 1 materi manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia, memuat 3 mata pelajaran yaitu mata pelajaran Bahasa Indonesia, matematika dan Sbdp. Berikut materi dimasing-masing muatan mata pelajaran tersebut:

### 1) Bahasa Indonesia

Materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang termuat pada tema

2 sub tema 1 pembelajaran 1 yaitu :

Mengidentifikasi informasi isi dongeng

Contoh teks dongeng :



### Pohon Apel yang Tulus

Dahulu kala, ada sebuah pohon apel besar. Ada seorang anak laki-laki bermain di sekitar pohon itu. Dia sangat menyayangi pohon itu. Pohon itu juga senang bermain bersamanya.

**Gambar 2.2 Teks dongeng**

(Buku Guru Kelas 3 SD Tema 2 edisi revisi 2018 )

#### 2) Matematika

Materi pembelajaran Matematika yang temuat pada tema 2 sub tema 1 pembelajaran 1.

Sifat-sifat pertukaran pada penjumlahan

Misalnya :

- Guru membawa 2 buah kotak ke dalam kelas. Kotak pertama berisi 35 helai daun kering. Kotak kedua berisi 15 helai daun kering. Guru dan siswa menghitung bersama banyaknya daun kering di kotak pertama dan kedua. Salah satu siswa menjadi sukarelawan untuk menuliskan penjumlahan berdasarkan banyaknya daun kering di kedua kotak.

$$35 + 15 = 50$$

- Guru mengubah letak kotak pertama dengan kotak kedua. Salah satu siswa menjadi sukarelawan menuliskan penjumlahan berdasarkan pertukaran tempat kedua kotak. Guru mengoreksi penjumlahan yang telah ditulis siswa.  $15 + 35 = 50$  Jadi,  $35 + 15 = 15 + 35$

(Buku Guru Kelas 3 SD Tema 2 edisi revisi 2018 ).

### 3) SBDP

Materi pembelajaran SBDP yang termuat pada tema 2 sub tema 1 pembelajaran 1.

Lagu dengan pola irama sederhana

**Yuk kita menyanyikan lagu Cemara!**

**Cemara**

$\frac{3}{4}$  Ciptaan: AT Mahmud

0 .  $\overline{12}$  | 3 3 3 | 5 .  $\overline{43}$  | 2 . . |  
 Ce ma ra po ho ram ping  
 Ke ti ka a ngin la lu

0 .  $\overline{23}$  | 4 4 4 | 6 .  $\overline{54}$  | 3 . . |  
 Da un nya ha lus lang sing  
 Me nyen tuh da un cema ra

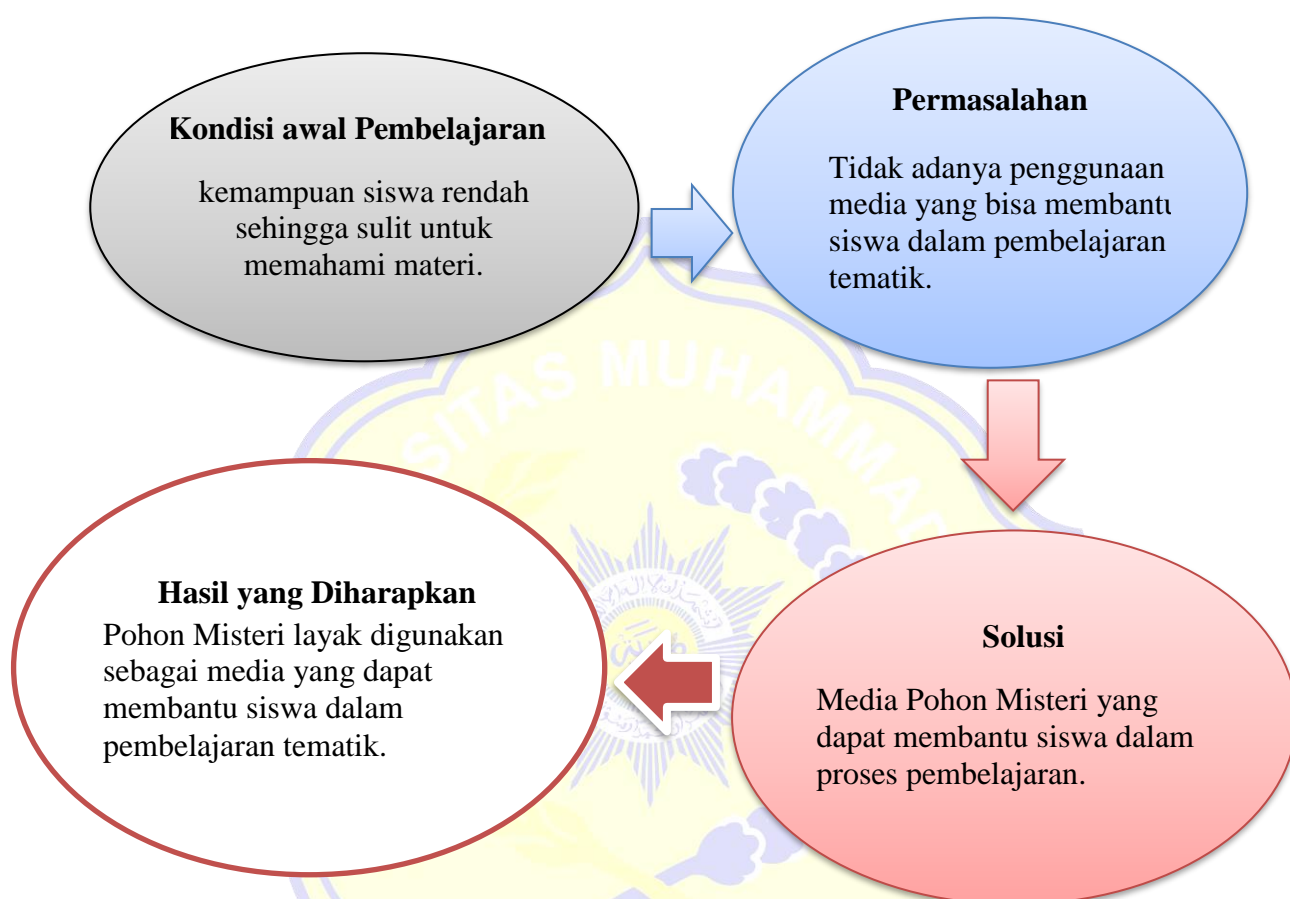
0 .  $\overline{34}$  | 5 3 2 | 1 .  $\overline{1}$  | 1 4 5 |  
 Ber ge rak ge rak ki an ke ma  
 Ter de ngar de sir di te li nga

6 . 5 | 5 5 2 | 2 3 2 | 1 . . |  
 ri Se per ti ta ngan pe na ri  
 ku Se bu ah la gu mer du

**Gambar 2.3 Teks lagu cemara**  
(Buku Guru Kelas 3 SD Tema 2 edisi revisi 2018 )

### 2.3 Kerangka Berpikir

Alur dari kerangka berpikir yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada gambar dibawah ini :

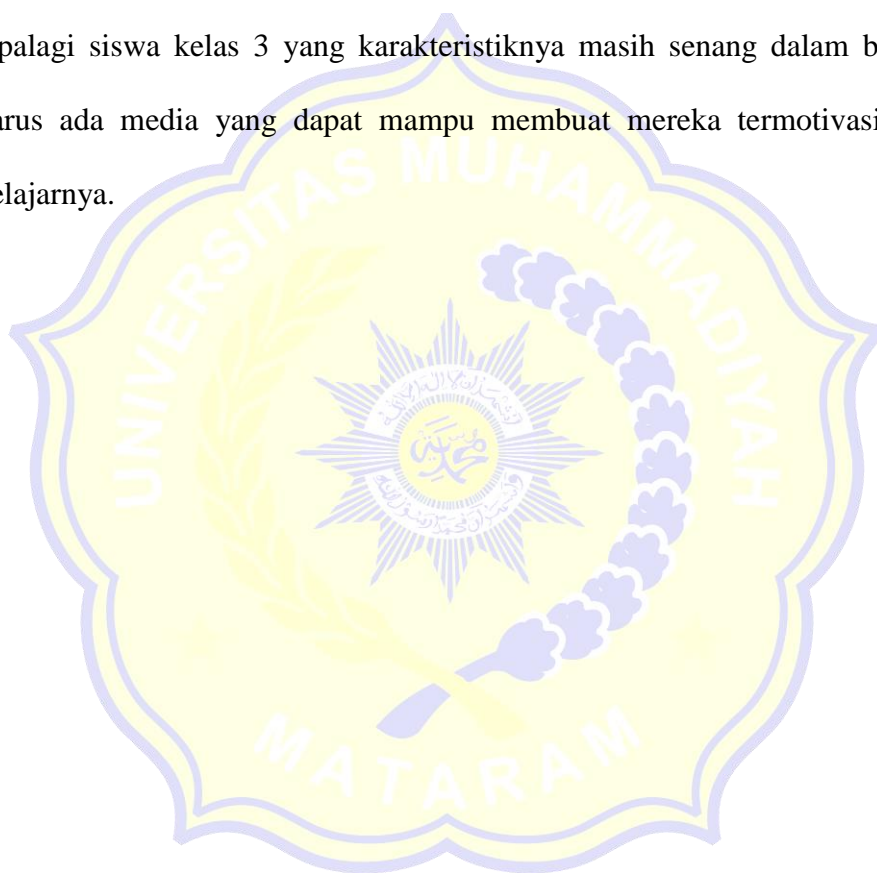


**Gambar 2.4 Kerangka berpikir**

Berdasarkan gambar di atas dijelaskan bahwa kondisi awal dalam proses pembelajaran terlihat kemampuan siswa rendah, sehingga sulit untuk memahami materi yang diajarkan. Hal tersebut diakibatkan karena tidak adanya penggunaan media yang bisa membantu siswa dalam belajarnya. Maka pohon misteri ini layak digunakan sebagai media yang dapat membantu

siswa dalam pembelajaran tematik. Sehingga muncullah solusi yaitu, pohon misteri yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran.

Sekolah SD Negeri Wadukopa adalah sekolah yang akan dilakukan penelitian oleh peneliti, khususnya di Kelas 3. Penggunaan media diharapkan mampu menghasilkan perubahan dari kondisi-kondisi sebelumnya, dari yang tidak menggunakan media, maupun menggunakan media tapi tidak menarik. Apalagi siswa kelas 3 yang karakteristiknya masih senang dalam bermain, harus ada media yang dapat mampu membuat mereka termotivasi dalam belajarnya.



## **BAB III**

### **METODE PENGEMBANGAN**

#### **3.1 Model Pengembangan**

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model 4D yang merupakan singkatan dari *Define, Design, Development and Dissemination*, Thiagarajan (dalam Anis Lutfiani, 2017 :48). Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran dan media pembelajaran.

#### **3.2 Prosedur Pengembangan**

Model Pengembangan media yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model 4-D. Model 4-D terdiri dari : pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*developmet*), dan penyebaran (*disseminate*) sebagaimana dikemukakan oleh Thiagarajan. Hasil pengembangan media pada penelitian ini dilaksanakan sampai pada tahap pengembangan saja. Tahap-tahap pengembangan media pembelajaran tersebut diuraikan sebagai berikut:

##### **3.2.1 Tahap Pendefinisian (*Define*)**

Tujuannya adalah menetapkan dan menentukan syarat-syarat pembelajaran yang meliputi tujuan pembelajaran dan pembatasan materi pembelajaran. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut: Thiagarajan (dalam Anis Lutfiani, 2017: 48).



a. Analisis awal akhir

Analisis awal akhir meliputi analisis kurikulum yang berlaku dan sesuai dengan kompetensi dasar materi. Analisis kurikulum ini diperlukan untuk proses pembelajaran yang lebih baik dan disesuaikan dengan RPP serta silabus yang sudah ada di SD Negeri Wadukopa sebelum melaksanakan penelitian terkait dengan pengembangan media pembelajaran.

b. Analisis Siswa

Analisis siswa merupakan telaah untuk mengetahui karakteristik siswa yang meliputi kemampuan, latar belakang pengetahuan, dan tingkat perkembangan kognitif siswa. Dari hasil analisis ini nantinya akan dijadikan kerangka acuan dalam merancang dan pengembangan media pembelajaran.

c. Analisis tugas

Guru menganalisis tugas-tugas pokok yang harus dikuasai siswa agar dapat mencapai kompetensi minimal. Tugas dalam pembelajaran ini berupa tes evaluasi yang dianalisis oleh guru berdasarkan tujuan pembelajaran yang tercantum pada rencana pelaksanaan pembelajaran dengan materi yang diajarkan pada saat proses pembelajaran agar kompetensi minimal yang diharapkan dapat tercapai atau sesuai dengan harapan.

d. Analisis materi

Analisis materi merupakan identifikasi komponen materi yang akan diajarkan kepada siswa, yang dibuat dalam peta konsep sehingga memudahkan siswa dalam pembelajaran. Tahap ini merupakan pengidentifikasian konsep utama yang akan diajarkan dan menyusunnya secara sistematis dengan merinci konsep materi dalam bentuk peta konsep.

e. Tujuan pembelajaran

Perumusan tujuan pembelajaran dilakukan untuk mengkonversi tujuan analisis materi dan analisis tugas menjadi kompetensi dasar yang dinyatakan dengan tingkah laku. Penyusunan tujuan pembelajaran atau indikator pencapaian hasil belajar didasarkan pada kompetensi dasar dan indikator yang tercantum dalam Kurikulum 2013.

### 3.2.2 Tahap Perancangan (*Desain*)

Pada tahap ini dihasilkan rancangan media. Tahap perancangan bertujuan untuk merancang media yang dikembangkan.

Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

a. Pemilihan media

Pemilihan media disesuaikan dengan hasil dari analisis materi yang telah dilakukan disesuaikan dengan karakteristik siswa. Pemilihan media sangat penting terkait dengan proses belajar mengajar yang efisien dan menjadikan siswa menjadi aktif, percaya diri, dan pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru. Media yang digunakan yaitu berupa Pohon

Misteri yang telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta kaidah dalam penyusunan media pembelajaran yang benar.

b. Pemilihan format

Pemilihan format media dimaksudkan untuk mendesain atau merancang isi media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran dan kurikulum 2013 yang digunakan. Format pengembangan media yang dipilih harus dapat mencirikan Pohon Misteri seperti berisi tulisan, gambar dan ringkasan umum dari materi yang diajarkan guru.

c. Rancangan awal

Rancangan awal yang dimaksudkan adalah rancangan media yang dibuat sebelum uji coba. Media pembelajaran yang dihasilkan pada tahap ini disebut prototipe 1.

### 3.2.3 Tahap Pengembangan (*Developmant*)

Pada tahap ini dihasilkan bentuk akhir media pembelajaran setelah melalui revisi berdasarkan masukan dari para ahli. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

a. Validasi ahli/Praktisi (*expert appraisal*)

Penilaian para ahli/praktisi terhadap perangkat pembelajaran mencakup: format, bahasa ilustrasi dan isi. Berdasarkan masukan dari para ahli, materi pembelajaran direvisi untuk membuatnya lebih tepat, efektif, mudah digunakan dan memiliki kualitas teknik yang tinggi.

Validasi para ahli mencakup hal-hal sebagai berikut :

- 1) Format media pembelajaran meliputi kejelasan materi media, daya tarik media, jenis dan ukuran huruf yang sesuai.
- 2) Bahasa meliputi penggunaan bahasa ditinjau dari penggunaan kaidah bahasa Indonesia, kejelasan konteks, kesederhanaan struktur kalimat, dan bahasa yang digunakan bersifat komunikatif.
- 3) Ilustrasi meliputi dukungan ilustrasi, memiliki tampilan yang jelas, dan mudah dipahami.
- 4) Isi media pembelajaran meliputi karakteristik masalah, pembelajaran dan penutup. Karakteristik masalah berkaitan dengan keterkaitan masalah, daya tarik siswa, pengelompokan materi dalam bagian-bagian yang logis, kesesuaian materi. Pembelajaran berkaitan dengan penempatan kompetensi dasar dan indikator, pengajuan masalah, pertanyaan dan arahan langkah langkah menyelesaikan masalah, hubungan materi, dan kesesuaian masalah dengan indikator. Penutup yang berkaitan dengan latihan soal yang menunjang materi dan sesuai dengan indikator.
- 5) Aspek keberadaan media ajar *Pohon Misteri* yang mendatangkan pengetahuan awal dan merangsang pengetahuan selanjutnya, tuntunan kepada peserta didik untuk dapat merumuskan masalah yang dikaji, tuntunan kepada siswa untuk mengemukakan dengan sementara (hipotesis) atau masalah yang dikaji, tuntunan kepada siswa untuk melakukan suatu tindakan pengumpulan data dengan

percobaan/eksperimen, tuntunan kepada siswa untuk menguji kebenaran hipotesis berdasarkan hasil pengumpulan data, tuntunan kepada siswa untuk menyimpulkan hasil kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai sebuah pengalaman belajar. Dalam hal ini validator menelaah media pembelajaran yang telah dihasilkan (prototipe 1). Selanjutnya saran-saran dari validator digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan revisi. Setelah perangkat prototipe 1 direvisi, maka diperoleh perangkat pembelajaran prototipe 2.

b. Uji coba pengembangan (*developmental testing*)

Uji coba lapangan dilakukan untuk memperoleh masukan langsung berupa respon, reaksi, komentar, dan para pengamat terhadap media pembelajaran yang telah didesain.

### **3.3 Uji Coba Produk**

#### **3.3.1 Desain Uji Coba**

Uji coba produk dalam penelitian sangatlah penting untuk mengetahui kualitas suatu media pembelajaran yang dihasilkan. Oleh karena itu perlu dilakukan uji coba sesuai dengan sasaran produk yang dikembangkan. Media Pohon Misteri sebelum diuji cobakan kepada siswa, maka Pohon Misteri akan di validasi terlebih dahulu oleh ahli media dan ahli materi kemudian akan dilakukan revisi. Setelah dilakukan revisi maka produk media Pohon Misteri akan diuji cobakan kepada siswa kelas 3 di SD Negeri Wadukopa.

### 3.3.2 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah ahli media, ahli materi dan siswa kelas 3 SD Negeri Wadukopa, dengan jumlah 14 Siswa.

### 3.4 Jenis Data

#### 1. Data kualitatif

Data kualitatif adalah mengenai penjelasan data yang diperoleh dari hasil penilaian masukan saran dan kritik maupun tanggapan ahli media dan ahli materi.

#### 2. Data kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil penskoran melalui angket atau lembar validasi ahli, penilain guru dan penilaian siswa.

### 3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar penilaian mengenai kelayakan Pohon Misteri sebagai sumber belajar. Instrumen tersebut disusun untuk mengetahui kualitas sumber belajar yang telah dikembangkan. Instrumen pengambilan data dalam penelitian ini terdiri dari lembar penilaian yang berupa validasi dari ahli media, ahli materi, dan angket respon siswa terhadap media pembelajaran pohon misteri pada konsep pembelajaran tematik, materi manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia.

#### 3.5.1 Teknik nontes

Menurut Widiyoko (2009) teknik non tes biasanya digunakan untuk mengukur hasil belajar yang berkenaan dengan soft skill, terutama yang

berhubungan dengan apa yang dapat dibuat atau dikerjakan oleh peserta didik. Hal tersebut diperoleh dari hasil pemahaman yang mereka dapatkan selama proses pembelajaran berlangsung.

Dalam penelitian ini teknik non tes untuk pengumpulan data dilakukan sebagai berikut :

#### 1) Wawancara

Wawancara adalah tahap untuk memperoleh data awal dalam penelitian. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mendapatkan informasi, atau terkait dengan masalah-masalah yang dihadapi oleh guru dalam proses pembelajaran. Wawancara ini dilakukan peneliti pada guru kelas 3 SD Negeri Wadukopa.

**Tabel 3.1 Kisi-kisi pedoman wawancara untuk guru**

No	Komponen	Sub Komponen	No. Lembar Wawancara	Jumlah Butir
1	Mengetahui informasi awal guru dan siswa	a. Lamanya guru mengajar di sekolah dan di kelas	1,2	2
		b. Jumlah siswa di kelas	3	1
		c. Motivasi belajar siswa ketika belajar	4	1
2	Respon dan proses cara mengajar guru menggunakan media pembelajaran	a. Cara menyampaikan materi dan penggunaan media pembelajaran	5,10	2
		b. Media pembelajaran yang diketahui guru dan yang sering digunakan	7,8	2
		c. Respon siswa terhadap pembelajaran dan respon terhadap media yang digunakan dalam pembelajaran	6,9	2
Jumlah				10

## 2) Kuesioner (Angket)

Angket adalah beberapa pertanyaan/ Pernyataan tertulis yang dipakai untuk mendapatkan informasi mengenai data, terkait pendapat/komentar siswa, validator ahli media dan validator ahli materi terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan media pohon misteri. Dengan ini juga kita akan mengetahui hasil motivasi siswa dalam belajar dengan menggunakan media pohon misteri.

- a. Angket siswa dilakukan untuk mengetahui kesesuaian format dan bagian-bagian yang ditetapkan dengan media pohon misteri yang di rancang.

**Tabel 3.2 kisi-kisi angket penilaian untuk siswa terhadap media**

No	Aspek	Pernyataan	Nomor Instrumen	Jumlah Butir
1	Media	Warna media pohon misteri ini sangat menarik dan bahan mudah didapatkan	1,4	2
		Menurut saya bentuk media pohon misteri sangat bagus dan menambah motivasi dalam belajar	2,3	2
2	Materi	Materi yang diberikan sesuai dengan kemampuan saya	9	1
		Media pohon misteri ini membuat saya lebih paham tentang materi pembelajaran tematik	11	1
3	Penggunaan dalam Pembelajaran	Media pohon misteri ini sangat mudah digunakan dalam proses pembelajaran	5	1
		Saya sangat senang belajar menggunakan media pohon misteri	6	1
		Media pohon misteri tidak membosankan dan juga membantu saya dalam proses pembelajaran di dalam kelas	7,8	2
		Dengan menggunakan media pohon misteri menurut saya pembelajaran ini lebih mudah, menyenangkan dan saya semangat untuk belajar	10,12,13	3
Jumlah				13



b. Angket validator ahli media dan ahli materi

Angket ini adalah dilakukan untuk mengetahui valid, kesesuaian format dan bagian-bagian yang ditetapkan dengan media pohon misteri yang di rancang.

**Tabel 3.3 kisi-kisi angket penilaian ahli media**

No.	Aspek	Pernyataan	Nomor Instrumen	Jumlah Butir
1.	Format media dan isi pembelajaran	1. Desain utama dan isi media pembelajaran pohon misteri sesuai dengan isi materi menarik dan memotivasi minat siswa untuk belajar lebih lanjut	1,2	2
		2. Ukuran media pohon misteri ini sesuai dengan ukuran siswa	4	1
		3. Warna dan bentuk media pohon misteri ini sangat menarik dan motivasi siswa	5	1
		4. Bahan pembuatan media pohon misteri ini menggunakan bahan yang aman untuk digunakan pada siswa	7	1
2.	Ilustrasi	1. Pohon misteri ini tepat untuk digunakan di siswa kelas 3 SD	6	1
		2. Tampilan dan cara menggunakan media pohon misteri ini menarik dan sesuai dengan materi “manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia”	3,9	2
		3. Bagian-bagian yang ada di media pohon misteri pada materi “manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia” sangat jelas	8	1
		4. Keseluruhan desain media pada materi “manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia” ini sangat tepat digunakan oleh siswa kelas 3 SD	10	1
Jumlah				10

**Tabel 3.4 kisi-kisi angket penilaian ahli materi**

No.	Aspek	Pernyataan	Nomor Instrumen	Jumlah Butir
1.	Format media dan isi pembelajaran	1. Materi pada media pembelajaran pohon misteri ini sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pada kurikulum 2013	1,2,3	3
		2. Media pembelajaran pohon misteri ini sesuai dengan konsep materi tema 2 sub tema 1 pembelajaran 1	4	1
		3. Materi yang dikembangkan dalam media pohon misteri ini dapat meningkatkan motivasi siswa	5	1
		4. Kejelasan dan kemudahan perintah-perintah pada media pembelajaran pohon misteri sudah tepat	7	1
		5. Kesesuaian materi dengan panduan penggunaannya	8	1
2.	Bahasa	1. Bahasa dan angka-angka yang digunakan dalam media pohon misteri sesuai dengan usia siswa	6	1
3.	Ilustrasi	1. Ketepatan penjelasan/uraian yang digunakan dengan materi	9	1
		2. Media pembelajaran pohon misteri ini tidak mengandung unsur nilai-nilai negative	10	1
Jumlah				10

### 3) Dokumentasi

Dokumentasi adalah segala kegiatan berlangsung, baik dari awal penelitian sampai pada hasil akhir yang dihasilkan dalam penelitian tersebut. Seperti dokumentasi kegiatan belajar, bahan ajar, siswa, guru dan sebagainya.

### 3.6 Teknik Analisis Data

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini ada dua teknik yaitu:

#### 1. Analisis kualitatif

Analisis data kualitatif ini diperoleh dari hasil wawancara dengan guru kelas 3 SD Negeri Wadukopa, baik berupa saran dan masukan akan digunakan sebagai revisi perancangan produk. Data tersebut akan disimpulkan dalam hasil deskriptif.

Analisis data kuantitatif juga pada tahap uji coba, data dihimpun menggunakan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik dan saran atau masukan untuk perbaikan media yang dikembangkan dari ahli validator media dan ahli validator materi. Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan kepraktisan dan ketepatan produk hasil pengembangan media pembelajaran kelas 3 SD.

#### 2. Analisis data kuantitatif

##### a. Analisis data untuk ahli validasi media dan materi

Menganalisis data hasil validasi tim ahli menggunakan rumus persentase. Skor penilaian yang digunakan yaitu : (1) sangat tidak valid (2) tidak valid (3) valid (4) sangat valid. Presentase tanggapan siswa dapat dihitung dengan menggunakan persamaan sebagai berikut :

$$P (\%) = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor ideal}} \times 100 \%$$

Tolak ukur yang digunakan untuk menginterpretasikan persentase hasil validasi tim ahli adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.5 Penilaian Tanggapan Ahli Media dan Materi**

Persentase (%)	Angka	Keterangan
78-100	4	Sangat Valid
52-77	3	Valid
26-51	2	Tidak Valid
0-25	1	Sangat Tidak Valid

(Sumber: Arikunto, 2010).

b. Analisis data untuk angket respon siswa dan guru

1. Angket respon siswa

Data respon siswa tentang media pohon misteri yang digunakan diperoleh dari angket yang telah dibagikan kepada siswa. Skor penilaian yang digunakan yaitu : (1) sangat tidak setuju (2) tidak setuju (3) setuju (4) sangat setuju.

Persentase tanggapan siswa dapat dihitung dengan menggunakan persamaan sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : angka persentase

f : frekuensi siswa yang menjawab

N: jumlah siswa keseluruhannya

**Tabel 3.6 Penilaian tanggapan siswa**

Persentase (%)	Angka	Keterangan
78-100	4	Sangat Setuju
57-77	3	Setuju
26-56	2	Tidak Setuju
0-25	1	Sangat Tidak Setuju

(Sumber Arikunto, 2010).

## 2. Angket respon/tanggapan guru

Data respon guru tentang media pohon misteri yang digunakan pada kegiatan pembelajaran diperoleh dari lembar pengamatan yang telah diisi oleh guru. Skor penilaian yang digunakan yaitu : (1) tidak dikerjakan (2) bila dikerjakan tapi kurang (3) bila dikerjakan dengan baik (4) bila dikerjakan dengan sangat baik.

Presentase tanggapan guru dapat dihitung dengan menggunakan persamaan sebagai berikut :

$$\text{Skor tanggapan guru} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor ideal}} \times 100 \%$$

**Tabel 3.7 kisi-kisi penilaian/tanggapan guru**

No.	Aspek	Pernyataan	Nomor Instrumen	Jumlah Butir
4.	Format media dan isi pembelajaran	6. Materi pada media pembelajaran pohon misteri ini sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pada kurikulum 2013	1,2,3	3
		7. Media pembelajaran pohon misteri ini sesuai dengan konsep materi tema 2 sub tema 1 pembelajaran 1	4	1
		8. Materi yang dikembangkan dalam media pohon misteri ini dapat meningkatkan motivasi siswa	5	1
		9. Kejelasan dan kemudahan perintah-perintah pada media pembelajaran pohon misteri sudah tepat	7	1
		10. Kesesuaian materi dengan panduan penggunaannya	8	1
5.	Bahasa	2. Bahasa dan angka-angka yang digunakan dalam media pohon misteri sesuai dengan usia siswa	6	1
6.	Ilustrasi	3. Ketepatan penjelasan/uraian yang digunakan dengan materi	9	1
		4. Media pembelajaran pohon misteri ini tidak mengandung unsur nilai-nilai negative	10	1
Jumlah				10

